AMIGA (14)

FOR YOU Casa Editrice G.P. System S.r.l Milano Autorizzazione del Tribunale di Milano n.176 del 10.03.90 - Anno 3 - For You n. 14 - L. 15.000 - Mensile d'informatica 2° Semestre 1992

FOR YOU







Lire 15.000

n.14

FOR YOU AMIGA

GAMES

DRAGONS

Sfida all'ultimo colpo! Campione di Karatè contro il computer

PORK A PORK

Gioco d'azione con una eccezionale grafica

UTILITIES

TURBO DOS

Una validissima e comoda alternativa al CLI

DISK PROTECTOR

Protegge i tuoi dati contro pirati del software



DA QUESTO NUMERO SOFTWARE INTERNAZIONALE DI BUON LIVELLO

CD-ROM

ISTRUZIONI PER IL MONTAGGIO E IL FUNZIONAMENTO DEL CD-ROM

PUBLISHING

PROFESSIONAL PAGE 3.0

SOFTWARE ALLEGATO!!!

21
SYSTEMPC Casa editrice G.P. System S.r.l. Milano Autorizzazione del tribunale di Milano n° 287 del 14.04.88 Anno 3 System PC n° 21 Mensile d'Informatica 2° Semestre 1992

SYSTEMPC

WINDOWS
WINDOWS
WINDOWS
WINDOWS

£. 15.000

TUTTI I MESI PROPONIAMO
SOFTWARE DI QUALITA'
PER AMBIENTE WINDOWS
SU FLOPPY ALLEGATO

NEL SOFTWARE DI QUESTO NUMERO:

VIDEOGIOCHI:

ATMOIDS
Famosissimo Asteroids per Windows

ALIEN FORCE ONE
Divertente spara e fuggi

BACKGAMMON
L'intramontabile e divertentissimo gioco da tavolo

BLITZER
Missione segreta: recuperare in elicottero i prigionieri superstiti

GRAFICA ED UTILITA':

CHAOS
Grafica e funzioni ad alto livello

CALPOP
Tutto in primo piano

SPECIALE RIVISTA

WINDOWS

Dos 5.0 + Windows
Problemi, Soluzioni e Configurazioni

"BACK IT UP" per Windows
Nuova formula di Backup

Norton Desktop per il DOS
Il meglio per il DOS; prossimamente soluzioni anche per Windows



n21

3,5
Contiene disco programmi per IBM e compatibili

FOR YOU
Per Amiga

For You Per AMIGA

Casa Editrice G.P.System S.r.l.
Via Gianferrari n.5 Milano

Direttore Responsabile
Riccardo Mazzoni

Hanno Collaborato
Lodovico Benvenuto
Loretta Cordara
Giorgio Fortolani
Titti Laganà
Daniele Paccaloni
Claudio Micheli
Giacomo Tebaldini
Lucia Tiraboschi
Lorenzo Ventura
Marcello Visani

Grafica e Impaginazione
Marco De Meis

Redazione e Direzione
Via Voghera n.16 - 20144- MI
Tel. 02/837.68.67
Fax 02/837.60.59

Fotografia
Oscar Scalambra

Stampa
Arti Grafiche Passoni S.r.l.
Via Monti Sabini n.11
Milano

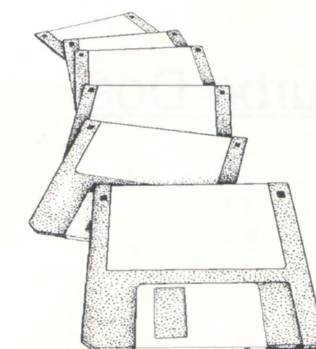
Distribuzione per l'Italia
Euro Distri Press
Via Fantoli n. 21/7 Milano

Sommario

For You
Periodico mensile, una copia £. 15.000.

Arretrati
Il prezzo di copertina più spese postali.

Abbonamento:
Annuale 10 numeri: £ 135.000



Contenuto del disco

Giochi

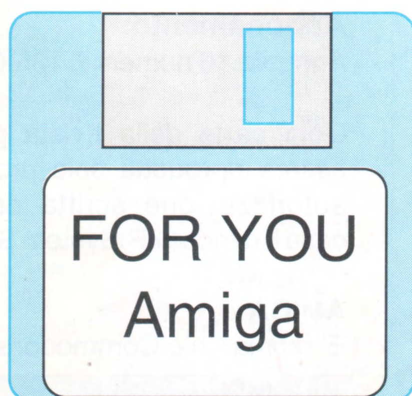
Dragons

Pork a Pork

Utilità

Turbo Dos

Disk Protector



DESKTOP VIDEO E SOLUZIONI MULTIMEDIA

Per tutti i possessori di Amiga si sta aprendo un mondo nuovo, dove le immagini registrate dal vivo che vengono poi digitalizzate, modificate e trasportate sul monitor attraverso quello che è già stato definito il "processo di desktop video". Videotitoli di perfetta risoluzione grafica, animazioni con una dinamica sorprendente, tutto ciò si può creare su Amiga, rendendo questo computer, già apprezzato per le sue qualità grafiche, ancor più potente e specializzato in materia.

Infatti, se il grande successo della prima serie Amiga derivava dalle capacità grafiche e dall'architettura di sistema OSA, a maggior ragione la Commodore ha deciso di puntare tutto sullo sviluppo multimediale, cioè sulla possibilità di intergarire su uno stesso computer contemporaneamente con animazioni, grafici, testi, fotografie, immagini e musica stereofonica.

Del resto, il trend del mercato dei personal computer fa chiaramente capire piuttosto apertamente che il futuro sarà tutto per lo sviluppo delle soluzioni multimediali, sia a livello professionale, sia per un target decisamente più eterogeneo e con esigenze che si avvicinano all'hobby e al divertimento, anche se con prestazioni altamente qualificate.

Il mercato ha già risposto più che positivamente all'introduzione del CDTV Amiga, un'unità di lettore di Compact Disc che può accedere ad un normale Amiga con velocità e potenzialità (di memoria) pressochè ilimitate.

Questo sistema interattivo fra CD-ROM e tecnologia Amiga ha già sviluppato interessanti



applicazioni nel campo didattico, musicale e del divertimento. Oggi, come accennavamo all' inizio, è possibile inoltre crearsi un proprio "laboratorio video", simile ad uno studio di videoregistrazione vero e proprio, facendo intergarire Amiga con la propria telecamera e il proprio videoregistratore: le vacanze, la registrazione della partita di calcio con gli amici, le ricorrenze importanti, tutto può essere filmato e riproposto sul monitor del vostro computer, con le modifiche necessarie che rendono l'immagine ancora più nitida, precisa e definita.

Ideale per i videoamatori, questo nuovo sistema risulta molto semplice da utilizzare soprattutto per gli utenti che sono più esperti di fotografia e videoregistrazione che non di informatica (Es. la comoda videotitolatrice prevista nel software di complemento).

L'unico strumento aggiuntivo assolutamente necessario per questo genere di prestazioni è rappresentato dall'interfaccia Genlock, indispensabile per gli utenti che non sono in possesso del modello Amiga 2000 Genlock dove è già previsto.

Quest'interfaccia consente il mix fra segnale video e segnali Amiga fra cui le animazioni grafiche: tutto ciò in riferimento agli standard Hi8, S-VHS e Normale 8/VHS, rendendo perfettamente compatibile Amiga e il vostro sistema di videoregistrazione.

Per quanto riguarda la disponibilità di software, anche in questo caso la Commodore ha pensato in grande, progettando una serie di programmi adeguata anche agli utenti più esigenti.

Il software di base previsto dall'



azienda tedesca comprende De-luxe Paint 4.0 e soluzioni più sofisticate.
Ovviamente, al momento la maggior parte dei programmi è reperibile solo su territorio tedesco, ma a breve termine anche in Italia potremo disporre di questo genere di pacchetti applicativi, fra i quali ricordiamo videotitolatrici professionali, Video Page, Adorage, Pro Video Post, Broadcast Titler e l'apprezzatissimo Scala.
E' prevista anche la traduzione in italiano dei manuali sul tema "Video e Computer".
Per rimanere in tema di software, va naturalmente osservato l'impegno Commodore per le applicazioni musicali su Amiga con la possibilità di farle intergarire con i programmi "video".
A questo proposito, vi segnaliamo un unico nome: Amadeus, un software interattivo che consente di gestire al meglio funzioni di frequenza, effetti di eco e anche voci fuori campo.
E' possibile caricare fino a 103 diversi tipi di suoni e lavorare contemporaneamente su quattro di essi per creare il "mix di atmosfera" più complesso da visualizzare sul vostro monitor.
Lo sviluppo del software grafico e musicale per ambienti multimedia ha aperto a tutti il mondo della creatività su computer: ogni soluzione video e sonora è possibile con Amiga, anche per chi non possiede particolari conoscenze in campo informatico.
I menù e le finestre video sono di lettura immediata ed ogni procedura risulta intuitiva, anche senza il supporto del manuale.
Per chi lo desiderasse, esistono persino pacchetti applicativi con effetti speciali tipici dei suoni "horror" e della "science-fiction".

AMIGA 600 HD

L'offerta Amiga si sta ampliando sempre più: l'ultimo arrivo è rappresentato dal modello 600 HD, un'interessante innovazione in quanto presenta un disco fisso interno e la possibilità di accedere alle recenti "memory card", uno standard che forse si affermerà definitivamente in un futuro non molto remoto.
Diversamente dal modello inferiore 600, Amiga 600 HD dispone dell' hard disk aggiuntivo da 20 a 120 Mbyte, presentando invece le stesse particolarità del modello relative alla frequenza (7,14 MHz, come Amiga 500), alla memoria (1MB di base, espandibile fino a 10), ai dischetti (3,5" da 880 KB), ai colori (fino a 4096), alla frequenza video (50 immagini al secondo) e al dispositivo stereo (8 bit).
Le caratteristiche tecniche esprimono già da sole le enormi potenzialità di questo nuovo computer: basti pensare alla possibilità di utilizzare le applicazioni grafiche e musicali tipiche dei prodotti Amiga con uno spazio pari a 120 MB; ed inoltre ha a disposizione un' interfaccia appositamente progettata per lavorare sulle memory card.

Oltre a questo, Amiga 600 HD dispone dei nuovi chipset Agnus e Denise, già sperimentati con successo sui modelli 3000 e 3000T, che permettono di lavorare anche su immagini in formato grafico, Super Hires (1280 X 256 pixel), Productivity Modus (soluzioni da 640 X 480 non interlacciate e 640 X 960 punti interlacciati con 16 colori a disposizione) particolarmente indicati per calcoli di tabelle e ambienti desktop publishing e formato A2024 (1008 X 1024), davvero ideale per applicazioni CAD e CAM.

Infine, per quanto riguarda il collegamento con le periferiche video, Amiga 600 dispone di un modulatore HF che permette il collegamento direttamente dal computer al proprio televisore tramite il cavo dell'antenna.
Per il monitor è previsto quello a colori stereo 1084 S di marchio Commodore o altri monitor multisync.

Giacomo Tebaldini

COME SI INSTALLA IL CD-ROM SU AMIGA

Sui numeri precedenti abbiamo presentato le caratteristiche tecniche e le principali funzioni del CD-ROM Commodore.
A grande richiesta e grazie al suo successo, vi forniremo alcuni consigli sulle modalità di installazione di questo sistema e sull'interazione fra CD-ROM ed Amiga.
Inoltre, scopriremo insieme trucchi che si riveleranno utilissimi per accelerare il lavoro ed inoltre vi presenteremo l'elenco delle ultime versioni e degli ultimi titoli software usciti su compact disc.

Data la vastità del tema che intendiamo affrontare, siamo costretti a rimandare al prossimo numero le conclusioni, in attesa dei vostri preziosi suggerimenti, dei vostri appunti e, perchè no, anche delle vostre critiche.
Per chi ancora non conoscesse bene questo prodotto, vale la pena ribadire che si tratta di una notevole innovazione, in quanto tramite un lettore digitale di compact disc, il sistema consente di sviluppare varie applicazioni interagendo con il vostro Amiga.

Tanto per dare un'idea delle possibili prestazioni del CD-ROM, ricordiamo che ogni compact disc può contare su una capacità di memoria di oltre 600 megabytes.
Potete ben immaginare che il vero problema di archiviazione dei dati su un singolo disco non deriva affatto dalla sua capacità di memoria, bensì dalla trascrizione dei titoli presenti sul disco: non esiste un'etichetta (e neppure un foglio) così grande da contenerli tutti!

COMPATIBILITA' DI SISTEMI

Una domanda che ci sentiamo rivolgere spesso dagli utenti Amiga, a cui è fondamentale rispondere, riguarda la compatibilità del sistema e con quali modelli di Amiga questo prodotto può interagire.

I possessori di Amiga 500 con almeno un megabyte di RAM possono stare tranquilli: dovranno solamente utilizzare anche l'apposito adattatore A570 CDTV che si installa direttamente nella porta di espansione dell'Amiga 500.
Potranno quindi lavorare sul drive CD-ROM perfettamente compatibile con il Commodore CDTV ed eventualmente ampliare il sistema con ulteriori 2MB di chip RAM e hard drive SCSI da 2.5 pollici.

L'unico problema potrebbe sorgere nel caso in cui la porta di espansione di Amiga 500 sia già utilizzata: in questa ipotesi sarete costretti a rimuovere l'espansione esterna esistente e utilizzare il già citato A570.
Eventualmente potrete utilizzare un ulteriore drive esterno CD-ROM o collegarlo al vostro controller di hard disk SCSI compatibile.
Infatti, tutte gli adattatori SCSI includono un connettore per l'aggiunta di periferiche esterne, e questo vale per tutti i modelli Amiga.

Se invece possedete un'Amiga 2000, potrete installare nell'apposita sede del drive da 5.25" un drive interno CD-ROM.
Nel caso in cui sia collegato il drive da 5.25" potrete optare per un drive esterno CD-ROM.
Per quanto riguarda l'Amiga 3000, ricordatevi che dovrete necessariamente utilizzare un drive esterno CD-ROM, in quanto il sistema non prevede il drive da 5.25" e utilizza solo hard disk SCSI.

SOFTWARE FILE-SYSTEM

Più problematica risulta la compatibilità di software e il funzionamento del file-system driver, in quanto la compatibilità è stata costruita non in ambiente AmigaDOS, bensì da Xetec, Canadian Prototype Peplicas e Asimware Innovations.
Il funzionamento è reso possibile dalla cooperazione (e non

compatibilità) fra Amiga DOS, il vostro adattatore hard disk e il drive CD-ROM.
La Commodore ha definito un protocollo denominato "SCSI diretto" per lanciare i comandi speciali ai drives CD-ROM, per cui se il vostro adattatore supporta lo SCSI diretto, sarà molto probabilmente compatibile anche con il software driver CD-ROM.
Se possedete un'Amiga 1000 difficilmente potrete sfruttare le capacità del protocollo, perchè pur disponendo di hard disk SCSI potreste non essere compatibili con il software driver CD-ROM.
Solo adattatori SCSI di recente fabbricazione possono risolvere questo problema.
Ricordatevi, in ogni caso, che un compact disc CD-ROM contiene files e directories analogamente ad un hard disk, eccezion fatta per quel genere particolare di files immagazzinati con lo standard ISO-9660, che viene letto e tradotto dal CD-ROM in ambiente Amiga DOS. Da rilevare che anche il CDTV utilizza i nomi dei files con l'estensione, allo stesso modo di un utente Amiga che crea files compatibili con PC IBM (massimo otto caratteri, il punto e tre caratteri per l'estensione). Questo genere di dischi può girare tranquillamente su macchine in ambienti Amiga, Macintosh e Unix.
Per quanto riguarda l'acquisto di un drive CD-ROM, è bene ricordare che tutti questi drives hanno la stessa capacità di memoria, ma variano a seconda della velocità.
Come quando dovete scegliere un hard drive, anche per il drive CD-ROM dovrete valutare attentamente l'utilizzo che ne farete, se intendete "personalizzarlo" per le vostre particolari esigenze o se preferite un sistema standard.
La Xetec, ad esempio, offre una vasta gamma di drives, sia interni che esterni, completi di Fish collection e dell'adattatore "SCSI diretto"; la Vertical dispone di prodotti molto simili (a parte il Chinon CD-ROM), corredati della Hyper Media Concept's Fred Fish collection.
Ricordatevi che, nel caso in cui intendiate acquistare un drive interno, come per un sistema hard disk SCSI, avrete bisogno di due connettori: quello a 4 pin per l'alimentazione e quello a nastro con 50 pin per i dati SCSI.
I drive CD-ROM esterni, invece, sono più cari di quelli interni, avendo più "accessori" come cavi esterni, led, tasti e connettori. Per quanto riguarda la velo-



CDX Chinon CD-ROM external

cità, un CD-ROM drive è più lento di un hard disk, poichè confrontato ai 10-30 millisecondi di accesso ai dati (tipici di un sistema HD), impiega 350 millisecondi.

I TITOLI PIU' RECENTI DEL CD-ROM

Concludiamo questa prima parte dedicata all'installazione del CD-ROM dedicando la nostra attenzione all'uscita di nuovi titoli software.
La Fred Fish collection, ad esempio, aggiorna ogni quattro mesi il software distribuito, influendo positivamente sul prezzo del pacchetto, che ormai è sceso sensibilmente rispetto alle prime versioni.
Sempre dalla Hyper Media Concepts c'è da attendersi una raccolta di animazioni, di prossima uscita anche sul mercato italiano.
La Walnut Creek ha presentato X11R5, un disco che contiene la versione completa di X Window 5, incluso un compilatore in C++, un software word processor PostScript e molti altri programmi.
Sempre della stessa casa è possibile acquistare Desktop Library, un disco che racchiude più di mille opere letterarie in inglese, da tragici greci e Virgilio direttamente all' opera completa di Shakespeare, ma non mancano Giulio Verne, Milton, Mark Twain e molti altri ancora.

Direttamente dall'America, non si sa ancora quando, arriverà il disco curato dal National Space Science Data Center in collaborazione con il governo degli Stati Uniti, che comprende, oltre ad altre numerose foto spaziali di provenienza NASA, le più belle immagini di Marte scattate dal satellite Viking.

Consigliamo a chi fosse interessato a questo pacchetto veramente unico di rivolgersi direttamente alla Internet americana specificando il prodotto con "request@nssdc.gsfc.nasa.gov", previa assicurazione che il servizio di spedizione copra anche il territorio europeo.

Giorgio Fortolani



PROFESSIONAL PAGE 3.0

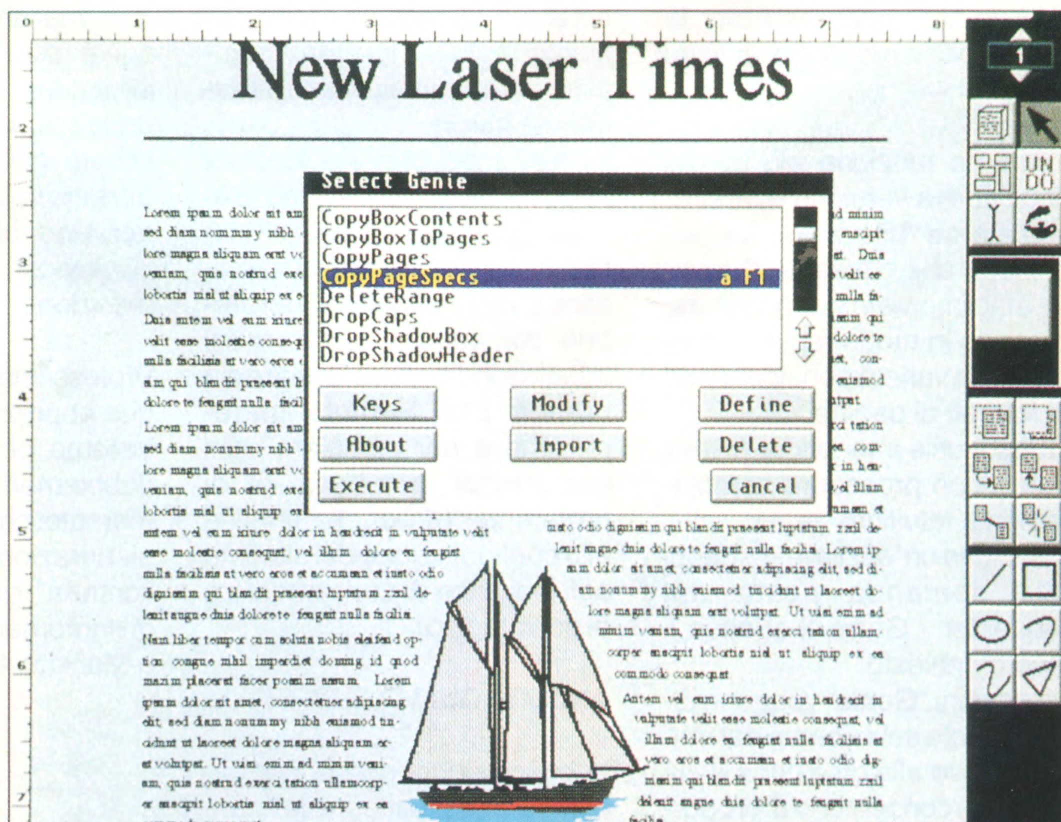
La Gold Disk ha recentemente presentato la versione aggiornata di Professional Page, un pacchetto applicativo destinato ad un'utenza professionale nel campo del desktop publishing.

Per chi conoscesse già le versioni precedenti, dobbiamo rilevare che quest'ultima ha migliorato tutti i "buchi" e le imperfezioni delle prime release.
Ora è possibile creare pagine con un formato di 48 X 48 pollici (anche maggiori per l'output finale) e controllare meglio la routine di separazione dei colori.
Per chi volesse acquistare il prodotto della Gold Disk, proponiamo qui di seguito alcune indicazioni sui pro e contro del programma, che consentano di valutare attentamente l'utilità per i propri lavori di Pro Page 3.0.
Innanzitutto, spendiamo alcune parole sulle modalità di installazione dell'utility: allo scopo di semplificare queste noiose fasi preliminari, la Gold Disk ha pensato bene di fornire insieme al programma anche un proprio file di autoconfigurazione e altri supporti di installazione.
Ad esempio, PPage.DFLT è un apposito file che permette di visualizzare automaticamente i lavori e le directories precedenti ogni volta che ricaricate il programma.
In maniera del tutto analoga, il file PPage.config consente di specificare sempre le dimensioni e il formato del testo che andrete a creare, il tipo di caratteri e fonts che desiderate utilizzare e altre opzioni relative alle pagine (ad esempio, la funzione "page magnification").

Se passiamo poi al tema dei caratteri supportati, scopriamo che Professional Page 3.0 finalmente può lavorare sui fonts Adobe Type 1, che vengono convertiti in formato Compugraphic permettendovi di trasferire i vostri fonts PostScript alla stampante tramite il programma accluso Download. Inoltre, sono stati inseriti anche i fonts Caslon 540, CG Omega, Garth Graphic, Shannon Book e Unical.
Per quanto riguarda il trasferimento dei files, sono notevolmente migliorate le funzioni di File-Import (grazie ad un apposito filtro), che includono adesso anche Kindwords, Excellence! e ProWrite; di notevole comodità anche la lista di tutti i files EPS e i fonts PostScript, anche se purtroppo l'elenco non può essere stampato su un file di testo.

CARATTERISTICHE TECNICHE E SISTEMI RICHIESTI

Il sistema minimo richiesto per



sfruttare appieno le capacità di Professional Page 3.0 è costituito da un computer Amiga con 2MB di RAM, fornito di hard disk e di ARexx 1.15.
Si raccomanda, però, un sistema con più di 4MB ram , hard drive, ARexx e acceleratore 68030.

IDEALE ANCHE PER I PRINCIPIANTI

Fin qui abbiamo analizzato le qualità e le caratteristiche innovative dedicate agli utenti professionali o comunque già in grado di lavorare in ambienti desktop.
Ma Professional Page 3.0 può essere facilmente utilizzato anche da chi si appresta per la prima volta a creare un testo su Amiga.

Infatti, la funzione più curata della nuova versione è rappresentata da ARexx Genies, un' opzione che consente di lavorare facilmente in videoscrittura, creando in modo rapido e guidato una varietà considerevole di formati di pagine.
Questa utile interfaccia ARexx opera con procedure completamente intuitive:
seleziona un' opzione - rispondi alla domanda posta dal requester - Genie ti effettua il lavoro richiesto.
Le opzioni "Genie" vengono direttamente selezionate dal menu relativo alla creazione della pagina e consentono di produrre ogni sorta di documento, dalla relazione finanziaria all'articolo di giornale, dall'opuscolo informativo corredato di illustrazioni alla lettera commerciale, e così via.
Anche gli utenti meno esperti, con la semplice pressione di un tasto o con la selezione della voce espressamente indicata dal programma stesso, potranno tranquillamente modificare un testo, creare note a margine o a piè di pagina, sottolineare le parti più importanti del documento, gestire comodamente le pagine (copiarle, modificarle, numerarle, cancellarle, muoverle all'interno del testo, etc.), inserire un altro testo scritto su Professional Page, attivare la funzione Search-and-Replace per correggere gli errori o semplicemente cambiare una determinata parola.
Inoltre, sono previste funzioni apposite, sempre nel menu "Genie", per creare un numero illimitato di pagine quando si trasferisce un testo all'interno del proprio documento, per formare tabelle e indici, per calcolare sia numeri che formule matematiche e per cambiare ogni genere di attributo e di preference (da quelle relative alla configurazione del sistema agli indicatori di caricamento e di salvataggio).

ANCORA QUALCHE DIFETTO...

In conclusione, non possiamo evitare di sottolineare le mancanze (seppure non così eclatanti) di Professional Page 3.0, che riguardano prevalentemente la creazione e la pubblicazione di un libro.
Infatti, è vero che sono previste alcune opzioni della sezione "Genie" che potrebbero fungere da surrogati per la realizzazione di un libro vero e proprio, ma il programma difetta nella possibilità di creare l'indice e le illustrazioni da inserire nel testo, almeno su larga scala.
Inoltre, ad essere pignoli, Professional Page non consente a due operatori diversi di lavorare in rete su uno stesso documento, opzione questa che andrebbe tenuta presente per i futuri aggiornamenti del programma, anche perchè il target cui è destinata questa applicazione comprende gli utenti professionali, quali possono essere giornalisti, editorialisti, traduttori e più in generale persone che collaborano e lavorano in staff in una stessa redazione.

Professional Page 3.0 è comunque apprezzabilissimo nel suo insieme, perchè si inserisce indubbiamente in quella fascia di mercato, che va sotto il nome di elaborazione di testi o "videoscrittura", dove può competere brillantemente con i sistemi PC o Macintosh.

Claudio Micheli

IL FADE PROPORZIONALE DEI COLORI

La palette visualizzabile con Amiga è molto ampia, se confrontata con quella disponibile sui suoi diretti concorrenti. Un'ampia gamma di toni permette in primis la realizzazione di immagini convincenti, infatti è il primo requisito indispensabile per creare effetti di dissolvenza,cioè il passaggio fluido da un colore ad un altro.

Chiunque abbia avuto modo di utilizzare Dpaint o un' altra similare utility saprà di certo che l'hardware grafico può visualizzare 4096 colori, ciascuno dei quali definito per sintesi cromatica addittiva dalle sue tre componenti R(ed) G(reen) B(lue), che possono assumere valori tra 00 e 15 compresi (e infatti 4096=16^3).L'Amiga ha un range di 32 ($dff180-$dff1be) registri lunghi una word;di questa word il primo nibble rimane inutilizzato, mentre ciascuno degli altri tre contiene una componente cromatica, potendo infatti un nibble assumere un valore compreso tra 0 e 2^4-1=$f; è importante ricordare che questi registri sono a sola scrittura, e che pertanto è meglio sapere cosa ci si scrive dentro in anticipo,in quanto poi non potrete rileggerne il contenuto. Da questa descrizione dell'hardware si può capire che non si possono utilizzare più di 32 colori per linea di display video (senza utilizzare l'HAM o l'extra halfbrite, modi grafici di cui avremo a parlare in seguito);il numero di bitplane minimo da utilizzare per avere onscreen un dato numero di colori è invece dato dalla relazione [log x], dove il logaritmo è ovviamente da intendersi in base due. E veniamo ora alla nostra routine di fade. Per ottenere questo effetto andremo ovviamente a ricalcolare i colori della palette in base alla palette destinazione da noi scelta. La routine di fade portata come esempio è molto onerosa in termini di tempo di quadro, ma non sarebbe potuto essere altrimenti,essendo i suoi obiettivi molto generali.

L'obiettivo che ci si era proposto era infatti la transizione proporzionale da un colore ad un altro in un prefissato numero di passaggi; è stato pertanto utilizzato un algoritmo che trovata la differenza tra componente cromatica d'arrivo e di partenza la moltiplica per un indice 0<i<<1 (che viene incrementato passo dopo passo finchè non viene raggiunto il suo valore massimo)e poi la somma al minuendo.

Si parlava prima della lentezza di questa routine; questa è dovuta all'uso di numerose moltiplicazioni e divisioni con segno (poichè non sappiamo a priori se il delta trovato è negativo o positivo; l'utilizzo di MULS e DIVS è comunque preferibile ad un controllo preventivo del segno della differenza, almeno nel nostro caso); non è comunque da sottovalutare il tempo impiegato dallo shifting destra-sinistra dei nibble frazionati,che non è tuttavia pleonastico in quanto permette di preservare la precisione.
Se il programma nel quale volete implementare la routine non ha molto tempo di quadro libero,consigliamo preferibilmente far ricorso ad una tabella.

Volendo si possono utilizzare routines ottimizzate create ad hoc per i propri scopi; una tipica routine di questo tipo è la seguente:

```
* input D0: colore di partenza
* output D1:colore destinazione

FADE:   moveq   #0,d1
        move    d0,d2
        and     #$000f,d2
        subq    #1,d2
        bmi.s   no1
        or      d2,d1
no1:    move    d0,d2
        and     #$00f0,d2
        subi    #16,d2
        bmi.s   no2
        or      d2,d1
no2:    and     #$0f00,d0
        subi    #256,d0
        bmi.s   no3
        or      d0,d1
no3:    rts
```

Questa routine stinge in nero un qualsiasi colore in un numero massimo di 16 passaggi, ed è effettivamente alquanto rapida; è comunque una routine NON proporzionale. Questo significa che qualsiasi colore che non sia un grigio varia il suo rapporto tra componenti cromatiche al variare della sua intrinseca luminosità (che è pari alla luminosita della maggiore delle sue componenti RGB).Facciamo un esempio:il colore $80F-un violetto-dopo 8 steps si ridurrà a $008,che è una tonalità di blu, e non un violetto più cupo. La routine di fade proporzionale commentata prima, invece,supporta un numero a piacere di transizioni ("steps"),e nei limiti del possibile mantiene inalterati i rapporti tra varie componenti cromatiche.

Lorenzo Ventura

```
***************************************
* proportional fade routine    *
***************************************

  jmp       s
  org       $30000
  load      $30000

s:movem.l   a0-a6/d0-d7,-(a7)
  bsr.s     do
  movem.l   (a7)+,a0-a6/d0-d7
  moveq     #00,d0 ;evrthin'okay
  rts              ; yeah

do:moveq    #64d6;totalnumber
                of steps
moveq     #01,d0; current step #
clr.l     $0.w ;
lea       $dff000,a6
move.l    #cop, $80(a6)

loop1:      bsr.l  waittof
stop:       btst   #02,$16(a6)
          ; wait until right mouse
            beq.s stop
          ; button is released
            lea  frompal,a0
            lea    topal, a1
            lea    color+2,a2

loop2:      moveq         #00, d7
  move      (a0)+,        d2
  bmi.s     done    ;finished?
  move      d2,    d3
  move      (a1)+,        d4
  move      d4,    d5
  and #$000f,      d3
  and #$000f,      d5

  sub d3,   d5
  muls      d0,    d5
  divsd6,   d5
  add d3,   d5

  or        d5,    d7

  move      d2,    d3      ;**
  move      d4,    d5
  lsr       #4,    d3
  lsr       #4,    d5
  and       #$000f,       d3
  and       #$000f,       d5

  sub       d3,    d5
  muls      d0,    d5
  divsd6,   d5
  add d3,   d5
  lsl       #4,    d5
  or        d5,    d7

  lsr       #8,    d2      ; ***
  lsr       #8,    d4
  and       #$000f,       d2
  and       #$000f,       d4

  sub       d2,    d4
  muls      d0,    d4
  divs      d6,    d4
  add       d2,    d4
  lsl       #8,    d4
  or        d4,    d7
  move      d7,    (a2)
  lea       4(a2),a2
  bra.s     loop2

done:       cmp  d0,d6
  beq.s     outahere
  addq      #1,    d0
  bra.L     loop1

outahere:
  btst      #6,    $bfe001
  bne.s     outahere
  lea       gfxlib,a1
  move.l    $4,    a6
  jsr       -408(a6)
  move.l    d0,    a1
  move.l    38(a1), $dff080
  clr.l     $dff140
  clr.l     $dff144
  rts

waittof:moveq      #-1,      d1
w2:  cmp.b         $6(a6), d1
; wait raster frame sync
  bne.s     w2
  rts

frompal:    dc.w
$0000,$0001,$0002,$0221,
$0222,$0242,$0432,$0433
       dc.w
$0444,$0454,$0554,$0655,
$0665,$0666,$0667,$0875
       dc.w
```

```
$0877,$0887,$0898,$0a97,
$0a99,$0aa9,$0bb9,$0bba
        dc.w
$0bbb,$0cbb,$0ccb,$0ddd,
$0edd,$0eed,$0ffe,$0fff
        dc.w  -1

topal:        blk.w   32,$00f5

gfxlib: dc.b "graphics.library",0
even

cop:    dc.w  $0109,$fffe
        dc.w  $008e,$0038
        dc.w  $0090,$00d0
;       dc.w  $0092,$2c81
;       dc.w $0094,$f4c1;palgfx!
        dc.w  $0102,$0000
        dc.w  $0104,$0000

        dc.w  $0120,$0000
        dc.w  $0122,$0000;ghost
sprites
        dc.w  $0124,$0000
        dc.w  $0126,$0000
        dc.w  $0128,$0000
        dc.w  $012a,$0000
        dc.w  $012c,$0000
        dc.w  $012e,$0000
        dc.w  $0130,$0000
        dc.w  $0132,$0000
        dc.w  $0134,$0000
        dc.w  $0136,$0000
        dc.w  $0138,$0000
        dc.w  $013a,$0000
        dc.w  $013c,$0000
        dc.w  $013e,$0000

        dc.w  $0108,$00a0
        dc.w  $010a,$00a0

color:  dc.w  $0180,$0000
        dc.w  $0182,$0001
        dc.w  $0184,$0002
        dc.w  $0186,$0221
        dc.w  $0188,$0222
        dc.w  $018a,$0242
        dc.w  $018c,$0432
        dc.w  $018e,$0433

        dc.w  $0190,$0444
        dc.w  $0192,$0454
        dc.w  $0194,$0554
        dc.w  $0196,$0655
        dc.w  $0198,$0665
        dc.w  $019a,$0666
        dc.w  $019c,$0667
        dc.w  $019e,$0875

        dc.w  $01a0,$0877
        dc.w  $01a2,$0887
        dc.w  $01a4,$0898
        dc.w  $01a6,$0a97
        dc.w  $01a8,$0a99
        dc.w  $01aa,$0aa9
        dc.w  $01ac,$0bb9
        dc.w  $01ae,$0bba

        dc.w  $01b0,$0bbb
        dc.w  $01b2,$0cbb
        dc.w  $01b4,$0ccb
        dc.w  $01b6,$0ddd
        dc.w  $01b8,$0edd
        dc.w  $01ba,$0eed
        dc.w  $01bc,$0ffe
        dc.w  $01be,$0fff

        dc.w  $00e0,$0007
        dc.w  $00e4,$0007
        dc.w  $00e8,$0007
        dc.w  $00ec,$0007
        dc.w  $00f0,$0007

        dc.w  $2c09,$fffe

        dc.w  $00e2,$0000
        dc.w  $00e6,$0028
        dc.w  $00ea,$0050
        dc.w  $00ee,$0078
        dc.w  $00f2,$00a0

        dc.w  $0100,$5200

        dc.w  $ffff,$fffe

>extern "df0:seka/picture",
$70000,40000
```

FOR YOU

Avete perso qualche numero di For You ? Nessun problema!
E' possibile richiedere i numeri arretrati senza sovrapprezzo!

FOR YOU N. 1

Applicativo:
Meteo: Previsione Metereologica
Dimostrativo:
C 64 Emulatore: Emulazione del notissimo C64 GAG
Giochi:
Photon: difenditi dai velocissimi nemici extraterrestri
Pool: il mitico biliardo al computer
Savage: labirinto per intraprendenti avventurieri
Dama: tridimensionale!!!

FOR YOU N.2

Applicativo:
Cad - Cam: disegnatore tecnico per tutte le applicazioni
Guru Creator: creatore di Windows Guru
Dimostrativo:
Microview: visualizzatore di molecole in 3 dimensioni!
Giochi:
Gioco del 15: grande gioco d'abilità
Sferoids: astrogioco di grandi emozioni
Qubert-3D: fuga...a rilievo!!

FOR YOU N.3

Giochi:
Super Pengo: coloratissimo programma robotico
Marble Madness: gioco di intelligenza
Casinò Royale: computer slot-machine
Utility:
M.- Copier: semplifica le copie dei files
Franktal-Grafic: super grafica frattale
Fileditor: controlla i files mediante un editor
B.B. 33: trasforma il vostro Amiga in una vera calcolatrice
Gag:
Key Gag simula una macchina da scrivere

FOR YOU N. 4

Applicativo:
Virus Buster: identificatore di virus
Demo Maker: creatore di DEMO personale
Blinder: protegge i vostri dischetti
Giochi:
H2O Mania: rompicapo a tessere scorrevoli
Squezzy: un simpatico Blob in fuga
Utility:
Power Backup: per copiare, ecc.
Peek & Poke: trainers dei giochi "Op. Thunderbolt" e "ghouls' n' ghosts"

FOR YOU N. 5

Applicativo:
Boot Generator: crea introduzioni personalizzate (schermate ed effetti)
Disk Copier: copiatore veloce
School Management: voti di classe
Anom: visualizzatore d'immagini
Utility:
Anim 3D: crea e dà animazione a disegni tridimensionali
Test Hardware: per computer e monitor
Giochi:
Mobat: labirinto spaziale
Bombuzal: divertitevi a spostare delle casse

FOR YOU N. 6

Applicativo:
Vector 3D: creatore di oggetti a tre dimensioni
Giochi:
Serpentone: simpatico lombrico da aiutare a sopravvivere
Laserzone: difendete la terra dagli alieni!
Babilonia: un riuscitissimo incrocio tra gioco di strategia e gioco d'azione
Gurk: un innocuo serpentello in difficoltà in un complicato labirinto.
Utility:
Copiris: copiatore ideale per Amiga

FOR YOU N. 7

Gag:
Bang: grande effetto "video-sonoro"
Giochi:
Dama Orientale: il gioco della dama cinese
Dark Caverns: avventuratevi con lo "shuttle" dentro le misteriose caverne spaziali
The Maze: l' impossibile labirinto frontale
Mappy: "Packman" colpisce ancora!
Tubeless: il gioco dell'ingegneria idraulica
Utility:
File Hacker: visiona e modifica i files
Safety Screen: "oscura" il monitor quando non è utilizzato

FOR YOU N. 8

Giochi:
Poker: il grande "videogioco d'azzardo"
Flip Mania: "videoflipper" computerizzato
Soccer 2000: partita di calcio tra robots
Robot: sposta degli elementi su griglia con l'aiuto di un robot
Utility:
Rattlehead: insolita, affascinante e curiosa "fusione" tra il notissimo Packman e una splendida utilty che vi permetterà di copiare i vostri files in maniera veloce, oppure solo quelli selezionati, oppure l'intero dischetto, ecc.

FOR YOU N. 9

Giochi:
Iceball; L'hockey del 2000
Legend; E' richiesta pazienza e abilità
Snaker. Serpentone con grafica ad alta risoluzione
Utility:
Bitplanehaker; Per manipolare la grafica residente in memoria
Exlink; In un'unica soluzione intro più programma
Viruscatcher; I virus non avranno più scampo

FOR YOU N. 10

Giochi:
Astro Base: distruggi gli astrometeoriti!
Lines: rompicapo di grande abilità
The Bandit: una serata a Las Vegas
Utility:
Sanity Copy: copiatore veloce e sicuro per Amiga
Messwriter: multifunzioni
Traslator: traduce i file binari in codici sorgenti
SCplayer: fedele rappresentazione di un lettore di un Compact Disc

FOR YOU N. 11

Giochi:
Ping-Pong: tridimensionale
Camelot: distruggete le navi aliene nemiche
Venus Invaders: la nuova generazione di Space Invaders
Airace 2: duello aereo d'altri tempi
Utility:
Hamlab: converte le immagini SuperVGA di un Personal Computer nel modo HAM di Amiga

FOR YOU N. 12

Giochi:
Girls: "ragazze Space Invaders"
Jumping Jack: il "saltante Jack" in fuga
Utility:
CFX: identifica determinate caratteristiche di un file
SETPIC: permette di "ritagliare e incollare" immagini grafiche
Special:
Speciale FX: per chi ama la buona musica